



Forum: Questions & Réponses

Topic: Opacité texture PNG

Subject: Re: Opacité texture PNG

Posté par: Bibi09

Contribution le : 11/10/2021 12:19:22

EEVEE et Cycles sont deux moteurs de rendu très différents.

EEVEE est un moteur dans le même style que ceux pour les jeux vidéo. Il est rapide mais il manque de nombreuses choses (mais il sait gérer la transparence comme dans les jeux vidéo !).

Cycles est un moteur de rendu basé sur le lancer de rayons. Il est beaucoup plus lent que EEVEE mais les résultats se rapprochent plus de la physique de la lumière. Il permet donc des éclairages plus réalistes et complexes, et d'autres effets de lumière que EEVEE ne peut pas gérer.

Pour avoir la transparence, tu peux aller dans l'onglet Shading. Sélectionne le plan avec la texture d'arbre et ajoute (Add) un noeud "Texture > Image Texture". Dans le noeud créé, appuie sur le bouton Open pour chercher ta texture d'arbre. Tu connectes ensuite Color à Base Color du noeud BSDF Principled. Et aussi lier Alpha à Alpha (pour savoir où appliquer la transparence

).

Enfin, il faut dire à Blender que tu veux utiliser la valeur Alpha (transparence) dans le matériau. Pour ça, il faut descendre au niveau des "Settings". Pour Blend Mode, il faut mettre Alpha Blend pour avoir des dégradés de transparence, ce qui devrait être le plus adapté à ton image d'arbre. Pour la suite et afficher des ombres correctes, il faut aussi changer la valeur de Shadow Mode en Alpha Clip (il va mettre en transparence ce qui est inférieur à 50% de transparence et opaque ce qui est supérieur ou égal à 50% de transparence).

Voici un screenshot qui récapitule ces manipulations :

